RELATA

Cómo situar narrativas en el espacio público

GUÍA DIDÁCTICA

FUTUROS TRANS-FORMADORES

Kits artístico-educativos
para ecosistemas cooperativos

Diseño y producción
CARPE
Fotografías
CARPE. IES Bellavista y del IES Jacarandá
Acompañamiento y mediación
Elena Sanmartín. PERMEA

CARPE es una oficina de diseño que trabaja desde un enfoque transdisciplinar y colaborativo en los ámbitos de la innovación urbana, participación ciudadana y espacios colectivos.

Diseña e implementa proyectos para que los entornos habitados se transformen y sean más humanos, generando espacios de innovación y colaboración donde las personas no son espectadoras, sino parte activa de la solución.

Durante los 10 años de experiencia del estudio, los últimos 7 como cooperativa de trabajo, han trabajado con administraciones públicas autonómicas y locales, así como en laboratorios de innovación, entidades sociales o centros educativos.

En los últimos años destacan los procesos de participación ciudadana Habita La Torre para la Entitat Valenciana de Vivienda y Suelo, el DRU, el Dispositivo de Resiliencia Urbana para el IES Benicalap, la estrategia autonómica ARREL para la reactivación de vivienda en municipios de riesgo de despoblación, o el proceso de mejora de LABORA, el Servicio Valenciano de Empleo y Formación.

En el ámbito europeo participan en proyectos como Coopmmunity, a través del programa Friend CCI o Vides Creuades, la plataforma para visibilizar y conectar relatos en el territorio, en el marco de la convocatoria Designscapes.

También han participado como docentes en la Cátedra de Innovación en Vivienda de la UPV y en jornadas formativas de la Asociación de Diseñadores de la Comunitat Valenciana. Forman parte de redes colaborativas como CivicWise, Red de Técnicas de Covivienda, La Masovera, Colaboratorio IC, FEVECTA y la red de intercooperación Tanda.

Carpe somos: Aitor Deza Atutxa, Brenda Alós López, Irene Reig Alberola y Maje Reig Alberola.

Esta guía está editada bajo licencia Creative Commons [CC-BY-SA 4.0]
Eres libre de copiar, redistribuir, remezclar, transformar y crear a partir del material en cualquier medio o formato siempre cuando reconozcas la autoría y lo compartas bajo la misma licencia.

Índice

Sobre Relata - Pág. 7
Contar. Act. 1-3 - Pág. 27
Situar. Act. 4-6 - Pág. 39
Compartir. Act. 7-9 - Pág. 49

Sobre Relata

→ Introducción

→ Equipo

→ El kit

Introducción

Contexto

Las nuevas generaciones viven frecuentemente la falta de sentimiento de pertenencia a los territorios que habitan. El cambio cultural, tecnológico y social de las últimas décadas que ha virado hacia una preferencia por el espacio privado, una presencia mayor en redes sociales y un mayor desconocimiento de nuestras comunidades, ha modificado la manera de relacionarnos con nuestro entorno. Este problema deriva en dificultades a la hora de establecer vínculos comunitarios, reconocerse como una persona capaz de construir la identidad del lugar que habita y, en consecuencia, en falta de sentimiento de ciudadanía.

Relata es un kit que quiere fomentar la construcción participativa de la ciudad a partir de los espacios que soportan las vidas de los jóvenes. Estos espacios, físicos, digitales y emocionales, se descubren a través de un proceso gradual. Durante el mismo, los jóvenes tienen la oportunidad de producir su visión sobre la ciudad, compartirla en entornos de confianza y conectarla con otras realidades.

Objetivos

La puesta en uso de este kit quiere ayudar a:

- Reflexionar en torno al rol de la juventud en el espacio público y cómo se relacionan con el mismo.
- Facilitar a el reconocimiento del entorno próximo a los centros educativos.
- Fomentar el reconocimiento de las tecnologías y medios audiovisuales como herramientas para generar proyectos colectivos y en los que se vean representados.

Proceso

El kit se propone como proyecto audiovisual para reflexionar en torno al rol de la juventud en el espacio público y cómo pueden participar con el mismo. A través de 3 pasos: Contar, Situar, Compartir; el alumnado explora su relación con el espacio público y el barrio que le rodea. Permite también introducir las nuevas tecnologías en el aula, a través de un proceso de documentación audiovisual y mapeado digital.

Jóvenes, y el resto de la comunidad escolar, son las personas protagonistas del proyecto y, por lo tanto, serán los que determinen su itinerario dentro de Relata. Al final del proceso, el propio kit permite desarrollar una exposición colectiva que se instala en el centro o en un espacio exterior.

Los bloques de trabajo son los siguientes:

Contar
- Actividad 1. Presentación y selección de protagonistas
- Actividad 2. Realización de las entrevistas
- Actividad 3. Extracción de espacios y relatos

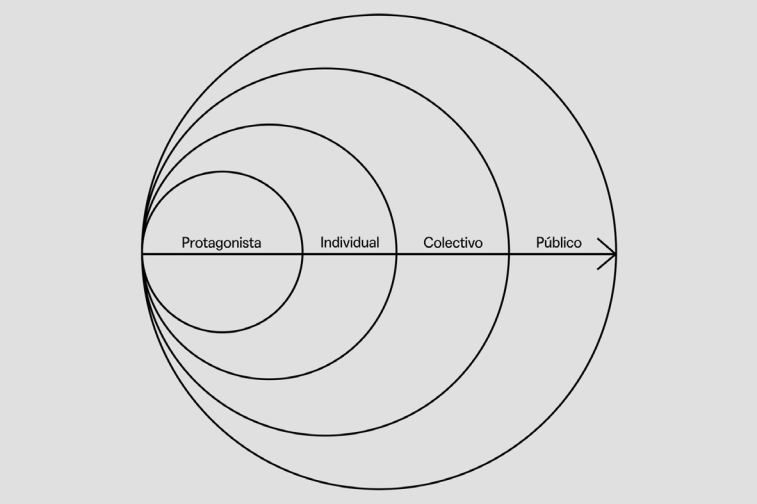
Situar
- Actividad 4. Mapeado de relatos
- Actividad 5. Diseño de rutas urbanas
- Actividad 6. Realización de rutas urbanas

Compartir
- Actividad 7. Selección de contenidos
- Actividad 8. Producción de la exposición
- Actividad 9. Presentación pública

Bloques de trabajo de Relata

Metodología

Relata se basa en la metodología de la plataforma Vides Creuades, una iniciativa que pretende visibilizar, conectar y construir relatos en territorios. Toma por objeto los barrios y los entornos urbanos cercanos para desarrollar una metodología que trabaja a través de círculos de confianza que van desde lo individual, a lo colectivo y a lo público.



Círculos de confianza

A través de diferentes actividades basadas en formatos audiovisuales, se registra la historia de las personas protagonistas y sus formas de habitar, así como la relación con el entorno próximo sobre el que se quiere incidir.

Los principios de implementación de la metodología son los siguientes:

1. Proceso de creación colectiva. Durante el desarrollo de las actividades, se trabaja de forma conjunta entre todas las personas participantes para generar el contenido de trabajo y exposición.
2. Exposición del ámbito personal como político. Los hábitos, rutinas y costumbres marcan la historia personal y comunitaria de los territorios. Visibilizar éstas y los espacios que los sostienen fomenta el entendimiento del entorno y la relación con el mismo desde una perspectiva más humana.
3. Accesibilidad de los resultados producidos con material visual físico y digital. Desarrollo de formatos híbridos para saltar posibles barreras de usabilidad.

Competencias y habilidades clave

Los tres círculos de confianza de la metodología se concretan en 3 fases en el desarrollo del kit: Contar, Situar y Compartir. A través del itinerario propuesto se esperan trabajar las siguientes competencias y habilidades:

Comunicación entre iguales

- Escucha activa: atención a aquello comentado por personas con las que se comparte gran parte del tiempo diario. Requiere empatía y gestión del silencio.
- Concreción y apertura: formulación preguntas para conseguir datos y que, a la vez, faciliten respuestas libres y de gran diversidad.

- Adaptación: trabajo de forma guiada pero flexible para ajustar las preguntas a las respuestas recibidas.

Dinámicas de co-creación

- Toma de decisiones compartida: uso del consenso, la deliberación y el pensamiento colectivo para el desarrollo del proyecto.
- Gestión de diversidad: mediación entre distintas opiniones, intereses y perspectivas atendiendo a un proyecto común.
- Espacios de diálogo: facilitación para que todas las voces sean escuchadas, minimizando las dinámicas jerárquicas o de poder. Promoción de la confianza.

Trabajo sobre contenidos

- Priorización: desarrollo del sentido crítico para discernir entre aquella información relevante y aquella accesoria.
- Síntesis y reformulación: extracción e interpretación de ideas clave sin alterar el mensaje original.
- Adaptación del registro: exploración de otros registros entre iguales con los que no se suelen relacionar.

Habilidades técnicas

- Audio y vídeo: manejo de software específico, grabación, selección de contenido, ajuste de color o sonido, etc.
- Mapeo: manejo de software específico, selección de contenido.
- Diseño de rutas: identificación de espacios clave, trazado de recorridos.
- Diseño de exposiciones: manejo de software específico de edición gráfica, selección de contenido.

Participantes

Relata está pensado para ser implementado en cualquier nivel de secundaria o de enseñanza no obligatoria.

Replicabilidad

El kit ofrece la posibilidad de ser aplicado en otros contextos para ampliar la vinculación del centro con otros colectivos. Por ejemplo: con comerciantes de proximidad, con mujeres referentes para el alumnado, con las personas mayores y sus experiencias de vida, etc.

Equipo

Carpe

El kit y la guía didáctica que tienes entre las manos lo hemos diseñado Carpe Estudio Coop. V., una oficina de diseño en la que trabajamos desde un enfoque transdisciplinar y colaborativo en los ámbitos de la innovación urbana, participación ciudadana y espacios colectivos.

Desde hace 10 años pensamos e implementamos proyectos muy diversos para que los entornos habitados se transformen y sean más humanos. Para ello, generamos espacios de colaboración donde las personas no son espectadoras, sino parte activa de la solución.

Equipo de Carpe

Destacamos de nuestros proyectos el Dispositiu de Resiliència Urbana. Un proyecto de co-creación con el IES Benicalap.
El resultado del proceso de diseño, construcción y cuidado compartido con el conjunto de la comunidad educativa son dos módulos de madera que incluyen elementos fijos y vegetación que generan sombra, incorporan nuevas especies a la biodiversidad del patio y amplían las zonas de estancia.

Si quieres conocer más, visita www.carpe.studio

Vides Creuades

Relata se basa en la metodología de la plataforma Vides Creuades (Vidas Cruzadas), una iniciativa que pretende visibilizar, conectar y construir relatos en territorios. Toma por objeto los barrios y los entornos urbanos cercanos para desarrollar una metodología que trabaja a través de círculos de confianza que van desde lo individual, a lo colectivo y a lo público.

Exposición final de Vides Creuades Edición 2019

A lo largo de dos ediciones, el proyecto ha sido acogido por Orriols Convive, una asociación que trabaja en uno de los barrios de la ciudad de València con mayor porcentaje de población migrante y que, a la vez, posee un importante tejido asociativo de entidades que trabajan por el fomento de la convivencia y la interculturalidad.

En la página web del proyecto se pueden encontrar los resultados construidos a partir de los datos recopilados durante las entrevistas, las rutas urbanas y las actividades colaborativas, que documentan diferentes facetas de la vida en Orriols desde el testimonio de sus residentes.

Si quieres conocer más, visita www.videscreuades.com

El kit

Introducción

A continuación vas a encontrar todos los recursos de los que dispones y una guía sobre cómo aplicarlos. Relata, como cualquier otro proceso colectivo será el resultado de aquellas personas que participen, del tiempo que se disponga para desarrollarlo y muchas otras variables. Por eso, siéntete libre de adaptar cualquier actividad o material que consideres que vaya a favor del proyecto.

Materiales

La caja contenedora con la guía que estás leyendo tiene una serie de materiales que van a permitir activar Relata:

Material:

- Tótem expositivo (9 piezas de madera)
- Gomas para montar el tótem expositivo
- Tablet
    - Acceso directo a aplicación de edición de vídeo
    - Acceso directo a Internet Archive
    - Acceso directo a UMap
    - Carpeta con fichas y plantillas
- Micro de pinza + cable alargador
- Auriculares
- Sellos de letras
- Tintas roja, azul y verde
- Pegatinas
- Rotuladores rojo, azul y verde

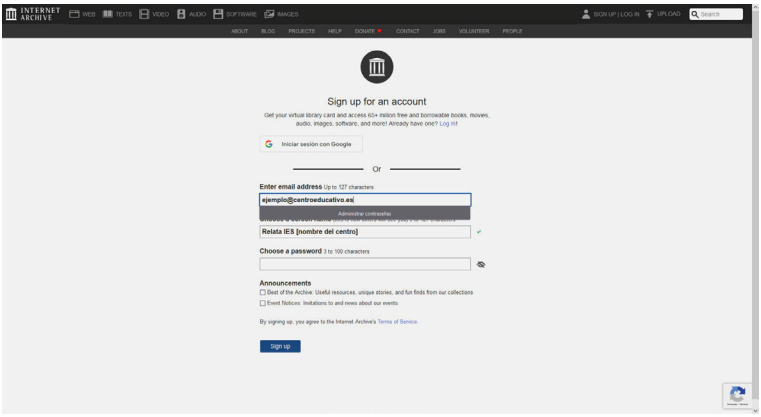
Fichas y plantillas:

- Guía didáctica
- Contenido del kit
- Autorización de participación (en archivo editable)
- Guión de la entrevista
- Ficha de relatos
- Ficha de espacios
- Plantilla protagonistas
- Plantilla de mapa (en archivo editable)
- Plantilla de fotos (en archivo editable)
- Plantilla de sección de vídeo (en archivo editable)

Consejos antes de empezar

- La organización que se propone vincula una sesión de aproximadamente 1 hora a una actividad. Como se avisa más adelante, hay algunas que pueden suceder de forma paralela. Te animamos a leerlas en bloque Contar-Situar-Compartir y a adaptar lo que consideres al tiempo y recursos que dispongas.
- Define sobre qué ámbito se va a trabajar: entorno del centro educativo, barrio, pueblo, municipio, etc. A lo largo de las actividades se hará referencia al “entorno”, de forma genérica, pero se ha de aplicar al ámbito concreto elegido para situar los relatos en un mapa.
- Abre un perfil en Internet Archive, la plataforma abierta sin ánimo de lucro que permitirá registrar el proceso de trabajo a lo largo de Contar y tener materiales digitales para la fase Compartir.

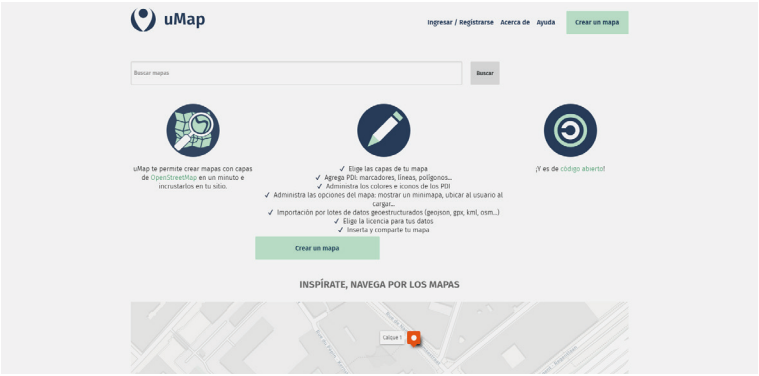
  Enlace: https://archive.org/account/signup
  Sugerencia de usuario: Relata IES nombredelcentro
  Al completar el perfil hay que verificar la creación a través del correo electrónico.


INTERNET ARCHIVE
Sign up for an account
Get your virtual library card and access 65+ million free and borrowable books, movies, audio, images, software, and more! Already have one? Log in!
Iniciar sesión con Google
Or
Enter email address Up to 127 characters
ejemplo@centroeducativo.es
Administrar contraseñas
Relata IES [nombre del centro]
Choose a password 3 to 100 characters
Announcements
Best of the Archive: Useful resources, unique stories, and fun finds from our collections
Event Notices: Invitations to and news about our events
By signing up, you agree to the Internet Archive's Terms of Service.
Sign up

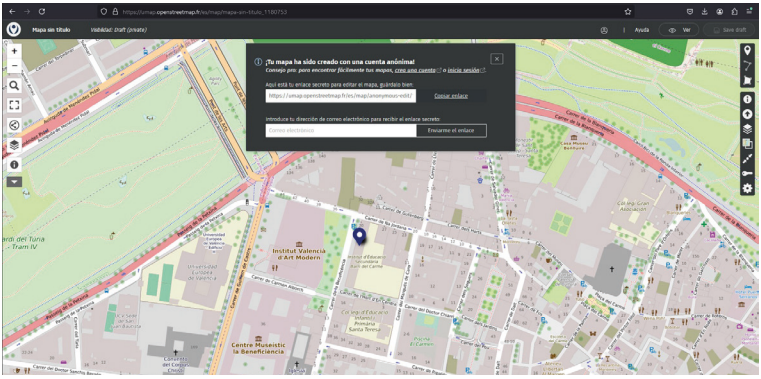
Pantalla de registro de Internet Archive

- Genera un mapa en Umap. Solo tienes que entrar en la web y clicar a “Generar un mapa”. Haz zoom sobre tu centro educativo. Ve a la parte derecha, clica en “Dibujar un marcador”, señala el centro y rellena los datos que consideres. Una vez hecho esto, clica arriba a la derecha en “Save draft”. Automáticamente se abrirá una ventana con el enlace del mapa. Este material digital es necesario para la fase Situar y también podrás usarlo para la exposición final.

  Enlace: https://umap.openstreetmap.fr/es/


uMap
Ingresar / Registrarse
Acerca de
Ayuda
Crear un mapa
Buscar mapas
Buscar
uMap te permite crear mapas con capas de OpenStreetMap en un minuto e incrustarlos en tu sitio.
✓ Elige las capas de tu mapa
✓ Agrega PDI, marcadores, líneas, polígonos...
✓ Administra los colores e iconos de los PDI
✓ Administra las opciones del mapa: mostrar un minimapa, ubicar al usuario al cargar...
✓ Importación por lotes de datos geoestructurados (geojson, gpx, kml, osm...)
✓ Elige la licencia para tus datos
✓ Inserta y comparte tu mapa
¡Y es de código abierto!
Crear un mapa
INSPÍRATE, NAVEGA POR LOS MAPAS

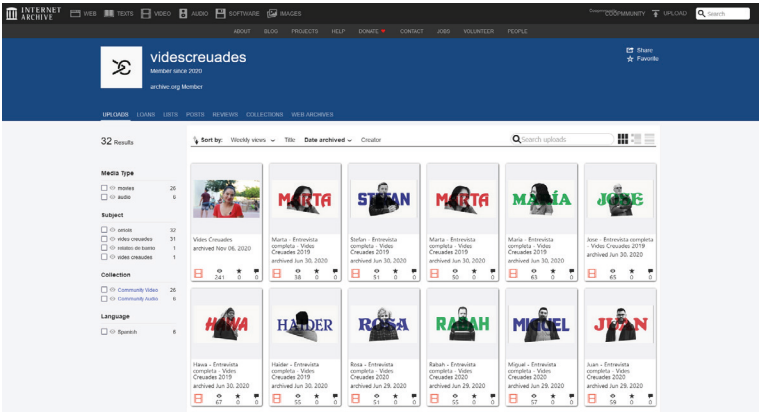
Pantalla de inicio de Umaps


Mapa sin título
Ayuda
Ver
¡Tu mapa ha sido creado con una cuenta anónima!
Consejo pro: para encontrar fácilmente tus mapas, cree una cuenta o inicie sesión
Aquí está tu enlace secreto para editar el mapa, guárdelo bien:
Copiar enlace
Introduzca su dirección de correo electrónico para recibir el enlace secreto:
Enviarme el enlace
Institut Valencià d'Art Modern
Centre Musseistic la Beneficiencia

Pantalla para obtener el enlace de Umaps

- Ten en cuenta el material imprescindible a incorporar en la exposición final:
  - 1 clip de vídeo por cada protagonista publicado en Internet Archive.
  - 1 ficha de protagonista por cada persona entrevistada. El tótem expositivo cuenta con espacio entre 6 y 8.
  - 1 ficha de mapa con marcadores de todos los protagonistas.
  - Fichas de fotografías del proceso. Mínimo 2.

Si necesitas visualizar cómo se puede materializar el proyecto, puedes entrar en https://www.videscreuades.com y en el archivo https://archive.org/details/@videscreuades



Cuenta de Vides Creuades en Internet Archive

Contar

→ Actividad 1. Presentación y selección de protagonistas

→ Actividad 2. Realización de entrevistas

→ Actividad 3. Edición de entrevistas

Actividad 1. Presentación y selección de protagonistas

Materiales

- Autorización de participación
- Guión de la entrevista

Dinámicas

1. Presentación del proyecto → Realiza una breve introducción por parte del docente sobre el kit, objetivos que tiene y plan de trabajo con el alumnado.

2. Autorizaciones → Recoge las autorizaciones para el uso de imagen, voz y datos personales. Comúnmente, este documento se encuentra firmado por el alumnado para el desarrollo de cualquier actividad que trabaje en el centro. Aún así, dejamos un par de modelos en la tablet por si fuera necesario uno nuevo, ya que el proyecto muestra de forma transcrita relatos del alumnado y los publica en una plataforma online, y no todas las autorizaciones genéricas recogen este aspecto.

3. Selección de protagonistas → El proyecto se basa en una metodología que parte de poner en relieve al alumnado como protagonista, aún así el desarrollo del proyecto ha de hacerse de forma conjunta, tanto por aquellas personas que tomen el rol de protagonista, como por las que tomen otros roles de producción. Te facilitamos algunas opciones para definir protagonistas:
    - Preguntar de forma abierta y que se ofrezcan de forma voluntaria. Trabajar con el número total de personas que salgan.
    - Que sean 6 o 8 personas motivadas a exponerse. La exposición final está pensada para exponer 6 o 8 casos en fichas. Tener este número puede ayudar a tomar la decisión de forma más rápida.
    - Trabajar con toda la clase. Esta opción facilita saltar esta dinámica, incluye a todo el alumnado por igual, pero obliga a emplear mucho más tiempo en la realización de entrevistas y no será posible mostrar a todas las personas en la exposición final.

4. Asignación de roles → Para la siguiente actividad harán falta 3 tipos de roles: cámara, entrevistador/a y protagonista. Por ello, se recomienda trabajar en grupos de 3.
    - Cámara: se encargará de tomar fotografías, de la realización de la grabación de la entrevista y de comprobar que el sonido y la imagen se están registrando correctamente. Puede ser únicamente el personal docente, pero se aconseja introducir al alumnado en esta tarea.
    - Entrevistador/a: desarrollará las preguntas según eladaptará el guión facilitado y realizar las preguntas a la persona protagonista. Puede valorar introducir nuevas secciones de contenidoalguna pregunta nueva,

traducir el contenido a otra lengua, etc.
- Protagonista: además de conocer el guión de la entrevista, el cual podrá interiorizar y preparar, puede encargarse de buscar un lugar para la grabación.

5. Búsqueda del lugar o lugares de grabación → Para la realización de las entrevistas os animamos a buscar el rincón o rincones favoritos del centro. Es importante asegurarse de que sea un espacio iluminado y en el que haya relativo silencio.

   Si hace buen tiempo, puede ser en exterior, siempre que el sol directo no se encuentre tras la persona entrevistada para que no deslumbre. Seleccionar los espacios elegidos por los protagonistas es una opción. Abrir la pregunta a la clase para descubrir cuáles son esos espacios referencia para el alumnado, puede ser otra. Lo importante es conocer los 2-3 lugares más representativos del centro para realizar las entrevistas en la Actividad 2.

Resultados esperados

- Lista de alumnado con los roles asignados para la Actividad 2.
- Lugar o lugares planteados para la realización de la entrevista de la Actividad 2.
- Guión de la entrevista revisado y preguntas redactadas.

Actividad 2. Realización de las entrevistas

Aviso

Esta actividad podría prolongarse más de una sesión. Según la capacidad del docente, el centro y el alumnado, puede desarrollarse de manera paralela con la Actividad 3.

Materiales

- Auriculares
- Tablet
- Guión de la entrevista
- Micro de pinza + cable alargador

Modalidades

Esta actividad presenta dos modalidades en función de la decisión del docente de permitir la grabación con dispositivos personales (móviles del alumnado).

- Modalidad 1: usando únicamente la tablet que incluye el kit. Se genera un único puesto de grabación por el que van pasando los diferentes protagonistas. El material queda almacenado en la tablet.

- Modalidad 2: usando, además de la tablet, los móviles de los alumnos que son protagonistas. Se generan varios puestos de grabación simultánea y el material de grabación queda almacenado en el móvil de los protagonistas.

Dinámicas

1. Antes de empezar la entrevista → De manera previa a la grabación se aconseja:
    - Preparar la escena. Acudir al lugar o lugares seleccionados. Ubicar una silla para la persona protagonista, otra enfrente para la persona que entrevista y alguna superficie plana (mesa o similar) en la apoyar el dispositivo de grabación. El vídeo debe tomarse a la altura de los ojos de la persona entrevistada.

Ejemplo de preparar una escena

- Montar el material de grabación. Conectar el micro al alargador y éste a la tablet.
- Preparar la APP de grabación. Abrir la cámara del dispositivo y seleccionar la máxima calidad de grabación permitida.
- Encuadrar el plano. En la imagen debe aparecer, además de la cara y parte del cuerpo de la persona, parte del espacio donde se está realizando. Se aconseja que haya un equilibrio entre la entrevistada y el fondo.

Ejemplo de encuadre de plano

- Hacer una prueba. Realizar un pequeño vídeo. Reproducirlo para saber que se está grabando correctamente el audio.

2. Realización de la entrevista → Durante la grabación:
    - La cámara se activa con antelación a la grabación.
    - La persona protagonista empieza mirando a cámara y presentándose: nombre, edad, lugar de procedencia y años viviendo en el barrio/municipio.
    - La entrevistadora realiza las preguntas que ha seleccionado y deja espacio para que se contesten. La duración total recomendada de la entrevista es entre los 5 y 10 minutos.

3. Toma de fotografías → Durante toda la actividad:
    - Mientras que se está realizando la entrevista, una persona ajena al grupo puede tomar una foto donde aparezca el equipo al completo. Servirá para documentar el proceso y utilizarla en la fase Compartir.
    - Una vez terminada la entrevista. La cámara toma tres fotos en horizontal donde aparece la protagonista de cintura para arriba. Éstas servirán de material para ilustrar la ficha del protagonista en la exposición final.

Resultados esperados

- Un vídeo de no más de 10 minutos de duración con la entrevista a cada protagonista.
- 3 fotos por cada protagonista.
- 1 foto por equipo

Actividad 3. Extracción de espacios y relatos

Aviso

Esta actividad puede desarrollarse de manera paralela con la Actividad 3

Materiales

- Auriculares
- Tablet
- Ficha de relatos
- Ficha de espacios

Modalidades

Esta actividad presenta dos modalidades en función de la decisión del docente de permitir la grabación con dispositivos personales (móviles del alumnado).

- Modalidad 1: usando únicamente la tablet que incluye el kit. Se subirán los clips de las entrevistas a algún servidor o espacio en la nube para que el alumnado tenga acceso simultáneo a las entrevistas y pueda trabajar de forma ágil.
- Modalidad 2: usando, además de la tablet, los móviles de los alumnos que son protagonistas. Los clips de vídeo están ya en diferentes dispositivos desde los que puede trabajar.

Dinámicas

1. Pase de la entrevista → Trabajando en equipos de 3, como en la actividad anterior, se visiona y escucha de forma conjunta la entrevista por primera vez.

2. Ficha de relatos y espacios → Tras escuchar la entrevista por primera vez, se rellenarán en equipo la Ficha de relatos y la Ficha de espacios. Ambas fichas requieren que se vuelva a escuchar la entrevista, poner atención al contenido y transcribir frases destacadas. Se realizarán tantas escuchas como sean necesarias. En esta dinámica se obtendrá:
    - Ficha de relatos. Está orientada a destacar un aspecto de la persona protagonista según las temáticas trabajadas en la entrevista: intereses, espacios, convivencia y futuro.
    - Ficha de espacios. Está orientada a, por una parte, recoger el listado de espacios mencionados por la persona protagonista. Y, por otra parte, a asociar una frase destacada a ese espacio. Esta ficha será el punto de inicio de la Actividad 4.

3. Fotografías durante la sesión → El docente tomará un par de fotos del grupo durante la sesión para que puedan ser incluidas en la exposición final.

Resultados esperados

- Una ficha de relatos por protagonista.
- Una ficha de espacios por protagonista.

Situar

→ Actividad 4. Mapeado de relatos

→ Actividad 5. Diseño de rutas urbanas

→ Actividad 6. Realización de rutas urbanas

Actividad 4. Mapeado de relatos

Aviso

Esta actividad puede desarrollarse de manera conjunta con la Actividad 5.

Materiales

- Ficha de relatos
- Mapa común de relatos
- Gomets

Dinámicas

1. Antes de empezar la actividad → La docente ha de imprimir un mapa del territorio sobre el que haya decidido trabajar (barrio, municipio, entorno escolar, etc.) Se aconseja imprimir en el formato más grande que se pueda para poder trabajar con toda la clase. Se recomienda imprimirlo en blanco y negro para que el trabajo.

2. Agregar relatos → Trabajando sobre el mapa cada equipo expone los espacios que ha recogido en su ficha y los relatos que tienen asociados. Para situarlos, se recortan en fichas pequeñas, por los puntos.

Además, se pueden usar los gomets para situar el relato de cada protagonista en el espacio sobre el que habla. Se recomienda usar un color de gomet y rotulador por persona.

La idea es ir haciendo la ronda de grupos y que se pueda intercalar preguntas abiertas a la clase para descubrir reflexiones sobre los espacios. Como, por ejemplo:

> ¿Es importante este espacio para el resto? ¿Es un lugar donde os gusta pasar tiempo? ¿Alguien evita esta calle/plaza? ¿Por qué?

Hablar sobre la relación con los diferentes espacios mapeados ayudará a plantear las siguientes actividades.

3. Fotografías durante la sesión → El docente tomará un par de fotos del grupo durante la sesión para que puedan ser incluidas en la exposición final.

Resultados esperados

- Un mapa físico común de relatos.

Actividad 5. Diseño de rutas urbanas

Aviso

Esta actividad puede desarrollarse de manera conjunta con la Actividad 4.

Materiales

- Mapa común de relatos
- Tablet
- Dispositivos del alumnado

Modalidades

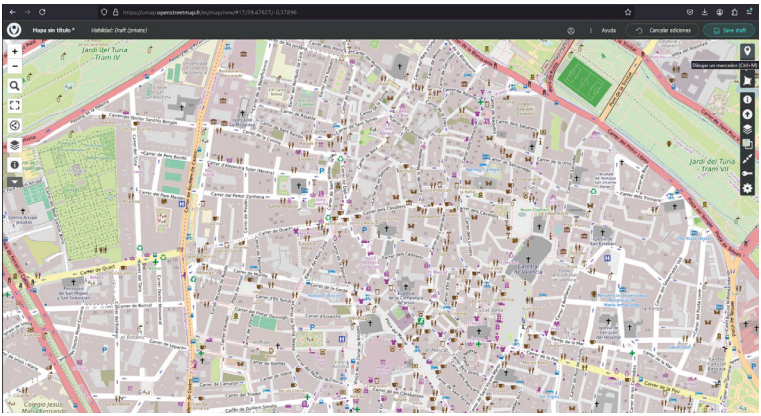
Esta actividad presenta dos modalidades en función de la decisión del docente de permitir el uso de dispositivos personales (móviles del alumnado).

- Modalidad 1: usando únicamente la tablet que incluye el kit. Se podrán mapear los espacios desde un único dispositivo.
- Modalidad 2: usando, además de la tablet, los móviles de los alumnos se puede mapear de forma simultánea.

Dinámicas

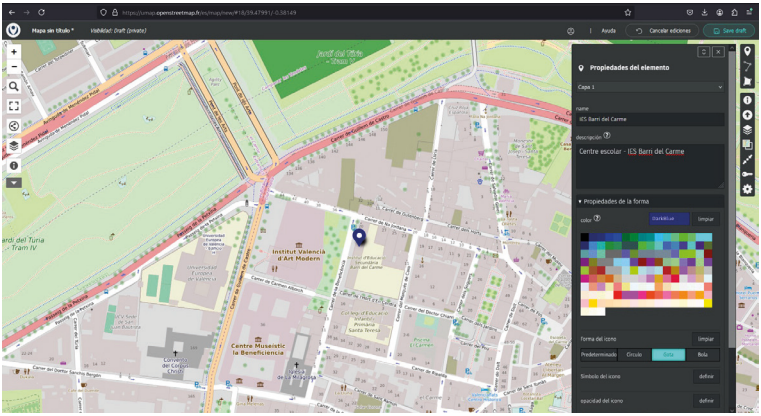
1. Antes de empezar → Usando como base de trabajo el mapa común de la Actividad anterior, se anima a transcribirlos al mapa digital. El alumnado usará el mapa que se aconsejaba abrir antes de empezar la activación del kit. Si aún no se ha hecho, ve al apartado inical de "El kit" y crea el mapa.

2. Digitalización de espacios → Comparte con la clase el link que facilita la plataforma. Una vez dentro, podrá mapearse de forma colaborativa los relatos que han sido transcritos en la Actividad anterior. Los pasos a seguir para digitalizar los espacios es:
    - Hacer zoom sobre el espacio que quieren mapear.
    - Ir a la parte derecha y clicar sobre “Dibujar un marcador” y situarlo sobre el espacio que se quiera mapear.



Umap - Dibujar un marcador

- Elegir una forma y un color único por protagonista. Aconsejamos que sea azul, verde o rojo.
- Rellenar los datos de:
  - Name: nombre del espacio / nombre de la persona
  - Descripción: transcribir el relato asociado al mapa



Umap - Elegir color y rellenar nombre y descripción

3. Diseño de rutas → Una vez situados todos los marcadores en el mapa, se decide de forma conjunta cuáles son los 3 espacios de los que más se ha hablado y se traza un recorrido entre ellos que se seguirá en la próxima Actividad. Se puede pasar a la plataforma digital con la herramienta “Dibujar una polilínea”.

4. Fotografías durante la sesión → El docente tomará un par de fotos del grupo durante la sesión para que puedan ser incluidas en la exposición final.

Resultados esperados

- Un mapa digital común de relatos y ruta urbana.

Actividad 6. Realización de rutas urbanas

Aviso

Por falta de tiempo esta actividad puede saltarse. Pero la recomendamos para que el alumnado conecte sus historias con el espacio habitado.

Materiales

- Dispositivos del alumnado

Dinámicas

1. Ruta urbana → Saliendo de un punto de encuentro acordado, se recorren los 3 espacios escogidos como más relevantes. En cada uno de ellos se anima a:
    - Continuar con las reflexiones que se iniciaron en la Actividad 4. ¿Es importante este espacio para el resto? ¿Es un lugar donde os gusta pasar tiempo? ¿Alguien lo evita? ¿Qué os gustaría que mejorara?
    - Realizar fotografías individuales a los espacios que resalten algún aspecto importante para la persona. Estas fotografías se enviarán al docente.

2. Fotografías durante la sesión → El docente tomará un par de fotos del grupo durante la sesión para que puedan ser incluidas en la exposición final.

Resultados esperados

- Fotografías realizadas por los alumnos en los espacios

Compartir

→ Actividad 7. Selección de contenidos

→ Actividad 8. Producción de la exposición

→ Actividad 9. Presentación pública

Actividad 7. Selección de contenidos

Aviso

Esta actividad puede desarrollarse de manera conjunta con la Actividad 8.

Materiales

- Plantilla de sección de vídeo
- Plantilla protagonistas
- Plantilla de mapa
- Plantilla de fotos
- Pegamento (lo aporta el centro)

Modalidades

Esta actividad presenta dos modalidades en función de la decisión del docente de permitir el uso de dispositivos personales (móviles del alumnado).

- Modalidad 1: usando únicamente la tablet que incluye el kit.

- Modalidad 2: usando, además de la tablet, los móviles de los alumnos que son protagonistas. Los clips de vídeo pueden subirse a un servidor o espacio en la nube con acceso por parte del alumnado. Puede ser que, si los vídeos se han grabado desde los móviles de los protagonistas, estos archivos estén ya en diferentes los dispositivos desde los que puede trabajar.

Dinámicas

El objetivo de la Actividad es seleccionar los contenidos que van a ir en la exposición. Se puede trabajar en grupos las siguientes dinámicas:

1. Vídeo final de entrevistas → Se quiere obtener un clip de vídeo entendible en la exposición final. Para ello, se aconseja:
    - Eliminar los segundos en los que se está haciendo la pregunta o el protagonista no está contestando. Solo es necesario hacerlo si se superan los 5 segundos.
    - Introducir pantallas en blanco con texto para diferenciar los bloques de la entrevista. Se propone introducir los títulos del guión:
        - Intereses
        - Espacios
        - Convivencia
        - Futuro

    Esta actividad puede ser realizada por las protagonistas, si se ha elegido la modalidad en las que las protagonistas almacenan su propio vídeo.

2. Fichas de protagonistas → Para poder rellenarlas es necesario:
    - Tener una fotografía horizontal de la persona que salga desde la cabeza hasta la cintura. Ponerla en blanco y negro y recortar el fondo. Para ello, se imprime la foto en blanco y negro al ancho de un A4, se recorta y se pega sobre la ficha. Con los sellos de letras, y eligiendo un color por protagonista, se estampa el nombre como en la imagen de ejemplo.
    - Seleccionar de la ficha de relatos por protagonista de la Actividad 3, una frase destacada. Escribirla a mano usando el rotulador del mismo color que el seleccionado para las letras. Sigue la imagen de ejemplo.
    - Seleccionar de la ficha de espacios por protagonista de la Actividad 3, una frase destacada. Escribirla a mano usando el rotulador del mismo color que el seleccionado para las letras. Sigue la imagen de ejemplo.

3. Ficha del mapa → Esta ficha está pensada para rellenarse en formato .odt (word, docs, etc.)
    - Haz un pantallazo del mapa trabajado en U maps donde se vean los marcadores y la ruta.
    - Inserta la imagen en la tabla preparada para ello.
    - Imprime la ficha rellenada en A4 en color.

4. Fichas de fotos → Esta ficha está pensada para rellenarse en formato .odt (word, docs, etc.) Según el número de protagonistas, habrá 2, 3 o 4 fichas de fotos.
    - Haz una selección de fotografías: las realizadas durante las sesiones, las que han facilitado los alumnos, etc.

- Inserta la imagen en la tabla preparada para ello y rellena el pie de foto.
- Imprime la ficha rellenada en A4 en color.

Si necesitas inspiración puedes entrar en https://videscreuades.com/resultados-2/ y en https://archive.org/details/@videscreuades

Resultados esperados

- Un clip de vídeo por protagonista.
- Una ficha de protagonista por persona entrevistada.
- Una ficha de mapa
- Fichas de fotos

Actividad 8. Producción de la exposición

Aviso

Esta actividad puede desarrollarse de manera conjunta con la Actividad 7 y 9.

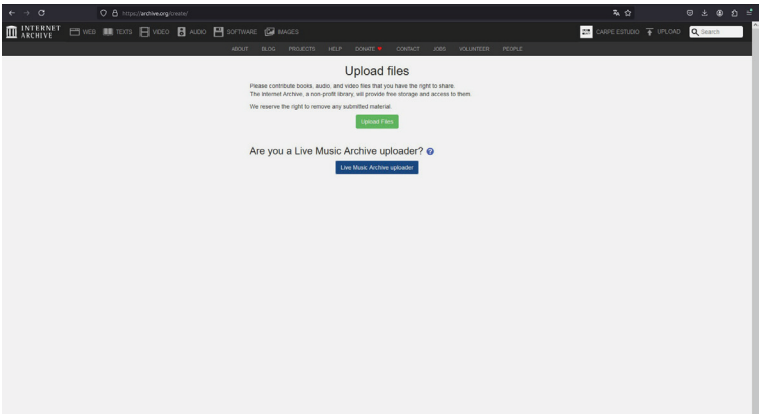
Materiales

- Tótem expositivo
- Fichas de protagonistas
- Ficha de mapa
- Fichas de fotos
- Tablet
- Auriculares

Dinámicas

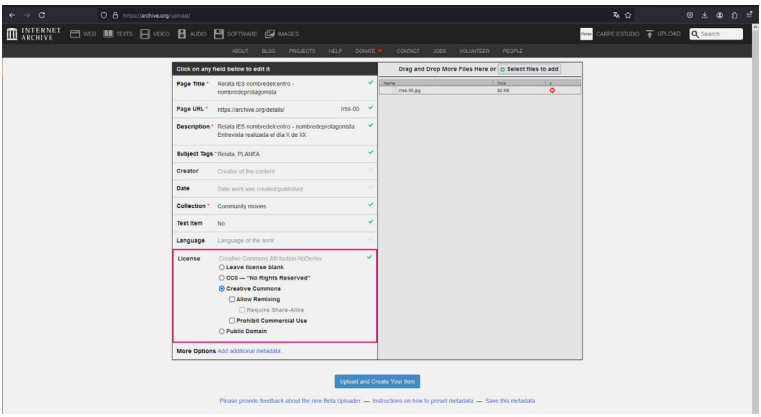
1. Preparación de la tablet → Ésta sirve para visualizar las entrevistas. Para ello se ha de:
    - Subir los vídeos a Internet Archive. Valorar si lo puede realizar el alumnado o el personal docente. Los pasos son:
        - Loguearse en https://archive.org/
        - Seleccionar “Upload” arriba a la derecha

- Seleccionar “Upload files” y el vídeo que se quiere subir



Internet Archive - Subir un vídeo

- En el apartado “Page Title” se sugiere poner Relata IES nombredelcentro - nombredeprotagonista
- En el apartado “Description” se puede poner aquello que se considere. Se sugiere poner como mínimo Relata IES nombredelcentro - nombredeprotagonista
- En el apartado “Subject tags” se sugiere poner como mínimo: Relata, PLANEA
- En el apartado “Collection” seleccionar “Community movies”
- En el apartado “License” seleccionar “Creative Commons” y “Prohibit Commercial Use”
- Subir seleccionando “Upload and create your item”



Internet Archive - Detalles del vídeo antes de subir

- Colocar la tablet en su posición
  - Cargar la tablet
  - Preparar lista de reproducción del contenido.
    - Posibilidad 1 online: conectar al wifi + Internet Archive
    - Posibilidad 2 offline: lista de reproducción de archivos de vídeo
  - Colocar la tablet con las gomas, como aparece en la imagen
  - Conectar los auriculares y dejarlos colgados en la goma, tal y como aparece en la imagen.

2. Montaje del tótem → Compuesto por 9 piezas y 3 niveles, estas piezas modulares están pensadas para encajar entre sí como se indica en la foto. Se aconseja utilizar el nivel más alto para las piezas con información de Relata y la pieza preparada para albergar la tablet, como indica la imagen de ejemplo, ya que se situará a la altura de los ojos del alumnado.

Montaje de tótem expositivo

3. Colocación del material expositivo → Las piezas del nivel intermedio y del inferior están equipadas con fundas para introducir las fichas. Te aconsejamos:
    - Utilizar el nivel intermedio para las fichas de protagonistas
    - Utilizar el nivel más bajo para ubicar la ficha de mapa y las fichas de fotos.
    - Adaptar el contenido al material que se haya podido producir.

Resultados esperados

- Un tótem expositivo con todos contenido explicados en la Actividad.

Actividad 9. Presentación pública

Aviso

Esta actividad puede desarrollarse de manera conjunta con la Actividad 8.

Materiales

- Tótem expositivo

Dinámicas

1. Elegir un espacio de exposición → Escoger un lugar concurrido, pero con espacio circundante para colocar el tótem. La ubicación debe permitir que las personas se paren a ver la exposición sin interrumpir recorridos de evacuación y sin generar aglomeraciones.

2. Preparar una presentación → Pensad cómo introducir de forma breve el proceso que se ha trabajado. Se anima a que la realicen los propios alumnos. Se puede comentar:
    - Qué objetivo tiene Relata
    - Qué actividades se han realizado
    - Qué resultados se exponen
    - Qué se ha aprendido

3. Invitar a otras clases, amistades, familiares, etc → El docente puede escoger a quién extender la invitación, así como el día y hora que mejor cuadre con la programación del centro.

4. Inaugurar la exposición → Realizar la presentación y ¡disfrutar del resultado colectivo!

5. Comparte los resultados con Carpe → El equipo que ha creado este kit estará encantado de conocer cómo habéis desarrollado el proyecto. Puedes compartir el contenido a través de info@carpe.studio

Imágenes

Montaje del tótem con el grupo de teatro - IES Jacarandá

Instalación de accesorios del tótem

Grabación de la entevista - IES Bellavista

Kit RELATA antes de ser desplegado

FUTUROS TRANS-FORMADORES

Kits artístico-educativos para ecosistemas cooperativos

Una propuesta de PLANEA, red de arte y escuela con el apoyo del Ministerio de Trabajo y Economía Social. Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU

Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU

Financiado por la Unión Europea NextGenerationEU

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE TRABAJO Y ECONOMÍA SOCIAL

Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia

Carasso Daniel & Nina
Fundación afiliada a la Fondation de France

GENERALITAT VALENCIANA

CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA

Permea

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

pedagogías invisibles
arte + educación

ZEMOS98